

DAS RANKINGSYSTEM

LADDER UND KYU/DAN WERTUNG FÜR RIICHI MAHJONG



ALLGEMEINES

Gespielte Hanchans werden nur dann eingetragen, wenn diese auch wirklich fertig gespielt wurden. Eine Hanchan gilt dann als komplett, wenn die letzte Südrunde beendet wurde oder wenn einer der Spieler alle seine Punkte verloren hat. Wenn eine Hanchan von einem Spieler unterbrochen wird, ist diese Hanchan als ungültig erklärt und kann auch nicht fortgesetzt werden. Ausnahmen sind nur in Notfällen erlaubt und müssen mit jemandem vom Vorstand ausgemacht werden, damit die angefangene Partie dann bei einem der nächsten Treffen fertig gespielt werden kann.

LADDER-RANKING

Jeder Spieler beginnt eine Hanchan mit 25 000 Punkten. Am Ende der Hanchan ergeben sich dann die Platzierungen durch die erspielte Punktzahl der Spieler. Der Durchschnittswert der Platzierungen dient nun als Grundlage für unser Ranking, wobei bei als zusätzliches Kriterium (im Falle von Gleichständen) noch der Durchschnittswert der erspielten Punkte dient.

Es gibt keine negativen Punktezahlen. Sollte also ein Gewinner von einem Spieler mehr Punkte bekommen, als diesem noch zur Verfügung stehen, so werden dem Gewinner alle erspielten Punkte gutgeschrieben, der Verlierer jedoch fällt auf 0 Punkte zurück und nicht ins Negative. Dadurch wird die Hanchan beendet. Falls der Fall eintritt, dass mehrere Spieler 0 Punkte haben, so gelten diese alle als 4. Platz. Bei Punktegleichständen am Ende einer Hanchan erhalten die betreffenden Spieler gemeinsam den besseren Platz.

FOLGENDE WERTE WERDEN IN DER STATISTIK VORHANDEN SEIN:

- Durchschnittliche Platzierung (Hauptkriterium)
- Durchschnittlicher Endpunktstand (Nebenkriterium)
- Anteil aller gespielten Hanchans, die man gewinnt oder als Zweiter beendete (Statistik)

Dieses Ranking wird jeweils für die gängige Mahjong Saison geführt und man erscheint im Ranking ab 5 Hanchans.

DAS KYU-/DAN-SYSTEM

PUNKTEVERGABE IN DEN KYU-RÄNGEN

Neben dem obigen Rankingsystem führen wir eine Rangwertung (ähnlich wie bei Go, Shogi oder diversen Kampfsportarten) ein, welche ab dem Zeitpunkt, an dem man zum ersten Mal ins Ranking kommt, nicht gelöscht und dauerhaft fortgeführt wird. Dabei beginnt jeder Spieler mit dem 10. Kyu und 0 Punkten. Es gibt keine negativen Punktezahlen. Punktevergabe in den Kyu-Rängen

Die Punktevergabe in den Kyu-Rängen erfolgt unabhängig von der in der Hanchan erreichten Platzierung. Hier zählen die erreichten Punkte der beendeten Hanchan.

DIE UMRECHNUNG DER PUNKTE ERFOLGT FOLGENDERMASSEN:

- **+ 3 Punkte** wenn am Ende der Hanchan mind. 60 000 Punkte erreicht wurden.
- **+ 1 Punkt** wenn am Ende der Hanchan mind. 30 000 Punkte erreicht wurden.
- **- 1 Punkt** wenn am Ende der Hanchan unter 10 000 Punkte übrig sind.
- **+/- 0 Punkte** wenn keines der obigen Fälle zutrifft.

Bei den Punkten zählt ausschließlich der höhere Bonus. Das bedeutet, wenn man zum Beispiel 60 000 Punkte erreicht, bekommt man nicht +1 für 30 000 und dazu +3 für die 60 000, sondern nur die +3.

Die Kyu Ränge

10.Kyu	0-5 Punkte	5.Kyu	26-30 Punkte
9.Kyu	6-10 Punkte	4.Kyu	31-35 Punkte
8.Kyu	11-15 Punkte	3.Kyu	36-40 Punkte
7.Kyu	16-20 Punkte	2.Kyu	41-45 Punkte
6.Kyu	21-25 Punkte	1.Kyu	46-50 Punkte

Innerhalb der Kyu-Ränge kann man sowohl aufsteigen als auch wieder fallen, man kann jedoch nie weniger als 0 Punkte haben. Sollte man jedoch bei 0 Punkten weitere Punkte verlieren, so werden diese Verluste ignoriert und man bleibt auf 0. Punktevergabe in den Dan-Rängen

Mit dem 51. Punkt im Kyu-Rang erreicht man den 1. Dan. Hat ein Spieler den 1. Dan erreicht, so kann er diesen nicht mehr verlieren und auf den 1. Kyu zurückfallen. Ab diesem Zeitpunkt ändert sich außerdem das System der Punktevergabe und man startet erneut bei 0 Punkten.

PUNKTEVERGABE IN DEN DAN-RÄNGEN

Mit dem 51. Punkt im Kyu-Rang erreicht man den 1. Dan. Hat ein Spieler den 1. Dan erreicht, so kann er diesen nicht mehr verlieren und auf den 1. Kyu zurückfallen. Ab diesem Zeitpunkt ändert sich außerdem das System der Punktvergabe und man startet erneut bei 0 Punkten.

DIE UMRECHNUNG DER PUNKTE ERFOLGT FOLGENDERMASSEN:

- **+ 3 Punkte** wenn am Ende der Hanchan mindestens 60 000 Punkte erreicht wurden.
- **+ 2 Punkte** wenn man die Hanchan auf dem 1. Platz beendet.
- **+ 1 Punkt** wenn man die Hanchan auf dem 2. Platz beendet.
- **- 1 Punkt** wenn man die Hanchan auf dem 3. Platz beendet.
- **- 2 Punkte** wenn man die Hanchan auf dem 4. Platz beendet.
- **- 3 Punkte** wenn man die Hanchan mit 0 Punkten beendet.

Auch hier gilt, falls mehrere Spieler 0 Punkte erreichen, zählen diese als 4. Platz. Bei den Punkten zählt ebenfalls nur der höhere Bonus/Malus. Das bedeutet, wenn man z.B. mit 60 000 Punkten den ersten Platz hat, bekommt man nicht +5 Punkte, sondern nur +3 für die 60 000. Ebenso verliert man keine 5 Punkte, wenn man mit 0 Punkten den 4. Platz belegt sondern nur 3 Punkte, da dies der höhere Malus ist.

SPEZIALREGEL:

Ein Spieler steigt automatisch um einen Dan-Rang, wenn man 3 Hanchans hintereinander gewinnt.

Die Dan-Ränge

1.Dan	0-10 Punkte	6.Dan	31-35 Punkte
2.Dan	10-15 Punkte	7.Dan	36-40 Punkte
3.Dan	16-20 Punkte	8.Dan	41-45 Punkte
4.Dan	20-25 Punkte	9.Dan	ab 46 Punkte
5.Dan	26-30 Punkte		

Wie auch beim Kyu-System kann man innerhalb der Dan-Wertung Ränge gewinnen als auch verlieren, aber man kann nicht mehr unter 0 Punkte fallen bzw. den 1. Dan verlieren.

SPEZIALREGELN FÜR KASU-TURNIERE (KYU-/DAN-RÄNGE):

Man bekommt Bonuspunkte, wenn man folgendes erreicht:

- 1. Platz** 4 Punkte (zusätzliche + 8 Punkte, wenn man alle Hanchans des Turniers gewonnen hat)
- 2. Platz** 3 Punkte
- 3. Platz** 2 Punkte
- 4. Platz** 1 Punkt